

PERANCANGAN BUKU PEMBELAJARAN HERO MATH-IC UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA KELAS 1 SD

FAJAR APIT KURNIAWAN

(Pembimbing : AGUS SETIAWAN, M. Sn, AHMAD AKROM, S.Sn, M.Kom)

Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian

Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 114201201316@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan ilmu matematika di Negara Indonesia ini masih jauh tertinggal oleh Negara lain. Dibuktikan dari survey PISA yang dilakukan oleh OECD pada tahun 2012 Indonesia menduduki peringkat ke 64 dari 65 negara dengan skor 375 pada pelajaran matematikanya. Oleh sebab itu Indonesia menjadi Negara yang tertinggal oleh Negara lainnya dalam pelajaran matematika. Matematika dianggap membebani siswa, dikarenakan metode pembelajaran yang konvensional, metode ini dianggap mendoktrin anak, sehingga anak lebih terbebani. Metode mendoktrin ini menyuruh anak untuk menghafal sebagai cara pembelajaran matematika, dan menghafal ini menjadi beban yang berat bagi anak, dan ini menyebabkan anak kurang berminat dalam belajar matematika. Kurangnya alat peraga yang menarik minat siswa dalam belajar matematika juga menjadi salah satu faktor yang menjadikan siswa kurang berminat dalam pelajaran matematika. Maka dari itu dibuatlah buku pembelajaran matematika dengan pendekatan visual superhero. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi kepada objek penelitian untuk mencari alasan siswa kurang tertarik dengan matematika. Setelah data terkumpul, maka dilakukan analisis 5W+1H untuk menarik hipotesa dari penelitian ini. Dari hasil penelitian diperoleh media interaktif berupa buku pembelajaran matematika yang tidak hanya berisi materi tetapi berisi permainan dan mewarnai sehingga menarik bagi anak.

Kata Kunci : Buku, Matematika, Perancangan, Pelajaran

LEARNING BOOK DESIGN OF HERO MATH-IC TO IMPROVE THE INTERESTS OF LEARNING MATH FOR 1ST GRADE ELEMENTARY SCHOOL

FAJAR APIT KURNIAWAN

(Lecturer : AGUS SETIAWAN, M. Sn, AHMAD AKROM, S.Sn, M.Kom)

*Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of
Computer Science, DINUS University*

www.dinus.ac.id

Email : 114201201316@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

The development of mathematics in the State of Indonesia is still far behind from other States. Evidenced by the PISA survey conducted by the OECD in 2012 Indonesia was ranked 64th out of 65 countries with a score of 375 on the math lesson. Therefore Indonesia becomes States have lagged behind other countries in math. Math students are considered a burden, because the conventional learning methods, the method is considered to indoctrinate children so that children are more burdened. Suggesting this method of encouraging kids to memorize as a way of learning mathematics, and memorize it becomes a heavy burden for a child, and this causes the child is less interested in studying mathematics. The lack of props that interest students in learning mathematics are also one factor that makes students less interested in math. So it made textbooks of mathematics with a visual approach superhero. This study uses qualitative node. Data were collected through interviews, observation and documentation to the object of research to find out why students are less interested in mathematics. After the data is collected, the analysis 5W + 1H to attract hypothesis of this study. The results were obtained in the form of interactive media learning math book contains not only material but contain coloring game and making it appealing to children.

Keyword : Book, Design, Lessons, Mathematics